

**FIȘA DISCIPLINEI**  
**ANUL UNIVERSITAR 2023-2024**

**1. DATE DESPRE PROGRAM**

1.1 Instituția de învățământ superior	UNIVERSITATEA DIN CRAIOVA
1.2 Facultatea	Automatică, Calculatoare și Electronică
1.3 Departamentul	Automatică și Electronică
1.4 Domeniul de studii	Ingineria sistemelor
1.5 Ciclu de studii <sup>1</sup>	Licență
1.6 Programul de studii (denumire/cod) <sup>2</sup> /Calificarea	Ingineria sistemelor multimedia / L2060102022030

**2. DATE DESPRE DISCIPLINĂ**

2.1 Denumirea disciplinei		<b>Tehnologii multimedia în e-learning - proiect</b>							
2.2 Titularul activităților de curs		Nu este cazul							
2.3 Titularul activităților aplicative		Gabriel Badea							
2.4 Anul de studiu	<b>4</b>	2.5 Semestrul	<b>1</b>	2.6 Tipul disciplinei (conținut) <sup>3</sup>	<b>DS</b>	2.7 Regimul disciplinei (obligativitate) <sup>4</sup>	<b>DI</b>	2.8 Tipul de evaluare	<b>P</b>

**3. TIMPUL TOTAL ESTIMAT (ore pe semestru al activităților didactice)**

3.1 Număr de ore pe săptămână	<b>1</b>	din care: 3.2 curs	-	3.3 seminar/laborator/ <b>proiect</b>	<b>1</b>
3.4 Total ore din planul de învățământ	<b>14</b>	din care: 3.5 curs	-	3.6 seminar/laborator/ <b>proiect</b>	<b>14</b>
3.7 Distribuția fondului de timp					ore
▪ Studiul după manual, suport de curs, bibliografie și notițe					-
▪ Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate					-
▪ Pregătire seminarii/laboratoare, teme, referate, portofolii și eseuri					11
▪ Alte activități: consultații, cercuri studentești					-
<b>Total ore activități individuale</b>		<b>11</b>			
3.8 Total ore pe semestru <sup>5</sup>		<b>25</b>			
3.9 Numărul de credite <sup>6</sup>		<b>1</b>			

**4. PRECONDIȚII (acolo unde este cazul)**

4.1 de curriculum	Studentul trebuie să posede cunoștințe de specialitate dobândite la următoarele discipline: Programarea calculatoarelor și limbaje de programare, Programare orientată pe obiecte, Baze de date, Grafică asistată de calculator, Grafică 3D și animație, Software pentru sisteme multimedia
4.2 de competențe	Nu este cazul.

**5. CONDIȚII (acolo unde este cazul)**

5.1. de desfășurare a cursului <sup>9</sup>	Nu este cazul.
5.2. de desfășurare a seminarului/ laboratorului/proiectului <sup>9</sup>	Efectuarea activităților de proiect se face folosind tutoriale și demonstrații practice; sunt puse la dispoziția studenților materiale actualizate și se oferă feedback pentru aplicația dezvoltată.

## 6. COMPETENȚELE SPECIFICE ACUMULATE <sup>7</sup>

<b>Competențe profesionale</b>	Prin cunoștințele predate și aplicațiile practice efectuate, disciplina "Tehnologii multimedia în e-learning - proiect" contribuie la formarea următoarei competențe profesionale: <ul style="list-style-type: none"><li>▪ <b>C4.</b> Proiectarea, implementarea și depanarea aplicațiilor multimedia din diferite domenii (software educațional, comerț electronic, biomedicină, jocuri, mass-media digitală etc.).</li></ul>
<b>Competențe transversale</b>	Nu este cazul.

## 7. OBIECTIVELE DISCIPLINEI (reieșind din grila competențelor specifice acumulate)

7.1 Obiectivul general al disciplinei	Contribuie la formarea viitorilor ingineri de sisteme multimedia, specialiști în proiectarea și implementarea aplicațiilor multimedia din diferite domenii, asigurându-le cunoștințe de bază în domeniul software-ului educațional.
7.2 Obiectivele specifice	Prin intermediul sesiunilor de proiect, studenții dobândesc experiență practică în ceea ce privește tehnologiile multimedia interactive și utilizarea acestora în domeniul e-learning. Sesiunile de proiect au drept scop și dobândirea de deprinderi privind proiectarea, implementarea și testarea sistemelor software educaționale.

## 8. CONȚINUTURI

8.1 Curs (unități de conținut)	Nr. ore	Metode de predare <sup>10</sup>
Nu este cazul.		
8.2 Activități aplicative (subiecte/teme)	Nr. ore	Metode de predare <sup>10</sup>
Alegerea temei de proiect și analiza cerințelor	2	Efectuarea lucrărilor de proiect se face folosind tutoriale, demonstrații practice și scrierea de cod.
Proiectarea aplicației web multimedia pentru e-learning	2	
Implementarea aplicației web multimedia folosind HTML, CSS, Javascript	4	
Crearea testului educațional online	2	
Dezvoltarea jocului sau simulării educaționale	2	
Testarea și îmbunătățirea aplicației	2	
	<b>Bibliografie</b> <sup>8</sup> <ol style="list-style-type: none"><li>1. D. Flanagan: "JavaScript: The Definitive Guide" (7th edition), O'Reilly Media, 2020.</li><li>2. P. McFedries, "Web Design Playground: HTML &amp; CSS the Interactive Way", Manning Press, 2019.</li></ol> <p><a href="https://www.w3schools.com/html">https://www.w3schools.com/html</a>, <a href="https://www.w3schools.com/css/">https://www.w3schools.com/css/</a>, <a href="https://www.w3schools.com/js">https://www.w3schools.com/js</a>.</p>	

## 9. COROBORAREA CONȚINUTURILOR DISCIPLINEI CU AȘTEPTĂRILE REPREZENTANȚILOR COMUNITĂȚII EPISTEMICE, ASOCIAȚIILOR PROFESIONALE ȘI ANGAJATORI REPREZENTATIVI DIN DOMENIUL AFERENT PROGRAMULUI

Conținutul proiectului este în concordanță cu disciplinele similare de la universități din țară și străinătate. De asemenea, competențele formate sunt în acord cu cerințele angajatorilor reprezentativi din domeniu (fiind realizate discuții cu reprezentanți ai companiilor locale precum Netrom sau QuEST Global).

## 10. EVALUARE <sup>11</sup>

Tip activitate	10.1 Criterii de evaluare	10.2 Metode de evaluare	10.3 Pondere din nota finală
10.4 Curs – nu este cazul	-	-	-

10.5 Activități aplicative Proiect	- Capacitatea de analiză a cerințelor, proiectarea, implementarea și testarea aplicației web multimedia	Verificare pe parcurs (prezentări intermediare)	60%
	- Capacitatea de prezentare clară și concisă a rezultatelor obținute de-a lungul semestrului	Verificarea proiectului final (constând în prezentare + demonstrație software + produs software final)	40%
10.6 Standard minim de performanță (volumul de cunoștințe minim necesar pentru promovarea disciplinei și modul în care se verifică stăpânirea lui)			
- Obținerea a minim 50 % din punctajul verificărilor intermediare și finale			
- Calculul notei finale se face prin rotunjirea la notă întreagă a punctajului final.			

**Data completării: 01.10.2023**

**Titular proiect**  
**Asist. dr. ing. Badea Gabriel**  
(semătura)

**Data avizării în departament:**

**Director de departament**  
(semnătura)

---

**Notă:**

- 1) Ciclul de studii - se alege una din variantele: L (licență)/ M (master)/ D (doctorat).
- 2) Se înscrie codul prevăzut în HG nr. 493/17.07.2013.
- 3) Tip (conținut) - se alege una din variantele:
  - pentru nivelul de licență: DF (disciplină fundamentală)/ DD (disciplină din domeniu)/ DS (disciplină de specialitate)/ DC (disciplină complementară);
  - pentru nivelul de master: DA (disciplină de aprofundare)/ DS (disciplină de sinteză)/ DCA (disciplină de cunoaștere avansată).
- 4) Regimul disciplinei (obligativitate) - se alege una din variantele: DI (disciplină obligatorie)/ DO (disciplină opțională)/ FC (disciplină facultativă).
- 5) Se obține prin însumarea numărului de ore de la punctele 3.4 și 3.7.
- 6) **Un credit este echivalent cu 25 de ore de studiu (activități didactice și studiu individual).**
- 7) Aspectul competențelor profesionale și competențelor transversale va fi tratat cf. Metodologiei OMECTS 5703/18.12.2011. Se vor prelua competențele care sunt precizate în Registrul Național al Calificărilor din Învățământul Superior RNCIS ([http://www.rncis.ro/portal/page?\\_pageid=117.70218&\\_dad=portal&\\_schema=PORTAL](http://www.rncis.ro/portal/page?_pageid=117.70218&_dad=portal&_schema=PORTAL)) pentru domeniul de studiu de la pct. 1.4 și programul de studii de la pct. 1.6 din această fișă, la care participă disciplina.
- 8) Se recomandă ca cel puțin un titlu să aparțină colectivului disciplinei iar cel puțin 2-3 titluri să se refere la lucrări relevante pentru disciplină, de circulație națională și internațională, existente în biblioteca UCv.
- 9) În cazul situațiilor speciale, activitățile se vor desfășura conform regulamentelor și a reglementărilor specifice la nivelul Universității și ale facultății.
- 10) În cazul situațiilor speciale, metodele de predare se vor adapta conform regulamentelor și a reglementărilor specifice la nivelul Universității și ale facultății.
- 11) În cazul situațiilor speciale, metodele de evaluare se vor adapta conform regulamentelor și a reglementărilor specifice la nivelul Universității și ale facultății.